PlayStation the Best

PlayStation



ごあいさつ

このたびは"プレイステーション"用ソフト『蒼魔灯』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前に、この『解説書』をお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この『解説書』は大切に保管してください。

【おことわり】　テクモでは、お客様により安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。そのためお買い上げの時期によって、同一商品にも多少の違いが生じる場合がありますのでご了承ください。

> 弊社の商品は、常に改良の努力を行っているため、お買い上げの商品と印刷物内容が一部異なる場合がございますのでご了承ください。

CONTENTS

このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

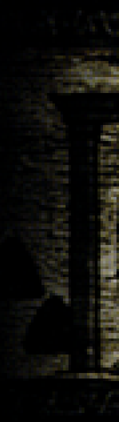
メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック　アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 91237



蒼魔灯
SOUMATOU



時空石

蒼き光を放つ伝説の秘石。
コアとなる宝石と、
その力を引き出す
7つのガード石によって構成される。
現在はバラバラになっているが、
全てを集め『時空石』として完成させると、
それを持つ者は、時を越えることが
できるようになると言われている。

あたかも世界から見捨てられたように
遠く大海の彼方に浮かぶ島
── アレンダル
そこには古き言い伝えが残っていた。

しかしその言い伝えは、1枚の絵と
『時空石』という言葉だけを残して
いつしか人々の記憶から忘れ去られていった…



島を治めるアレンダル王国。長きにわたる大陸との戦乱が終結し、
復興の時を迎えた王国は、人口激減による労働不足が深刻な問題だった。
そこに目をつけたある組織が、遠く離れた大陸で、
労働力を確保しては、島に送り込んでいた。

そんな中、王国の戦乱を終結させた英雄、アルカディア王が突然没する。
後を継いだフレデリック王の治下で、再びアレンダル王国に暗雲が垂れ込め、
そこに住む人々の未来がゆがみ始めた…

キャラクター紹介

始まりは
レイナの17歳の誕生日だった…

「レイナ、誕生日おめでとう。」
家族で祝う幸せな時間。
「前から欲しがってたでしょう。」
母からのプレゼントは
蒼く輝く宝石のついたブローチ。

楽しいはずの団欒は、
突如、黒ずくめの男達によって破られる。
レイナは母と弟と共に
縛り上げられた。

そしてレイナ達を乗せた船は、
大陸から遥か彼方の島に
向かっていった。
大陸語で『理想郷』という意味の島

── アレンダル島へ …



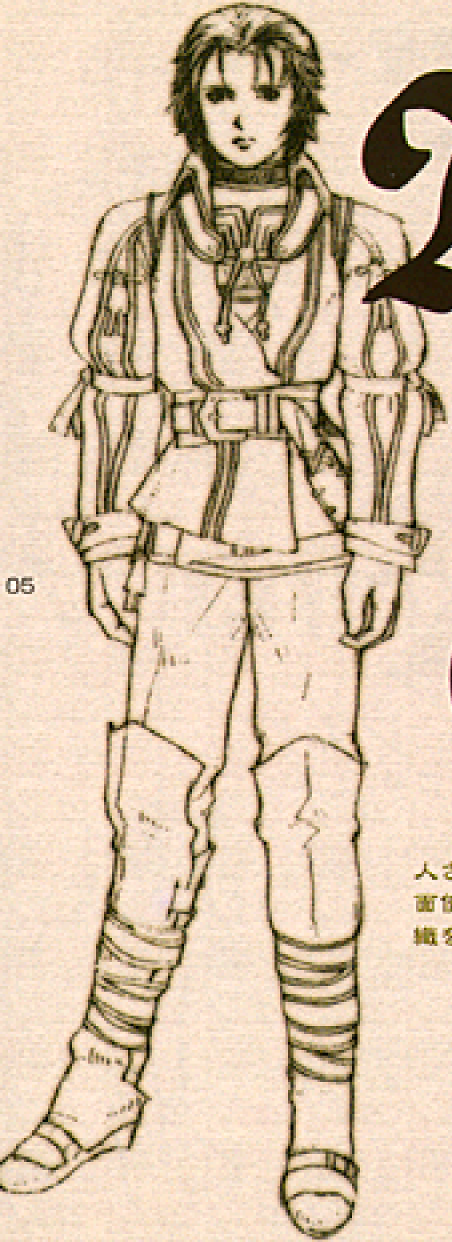


レイナ

《声》荻原 えみこ

大陸の少女。
みなしごだったレイナは、 幼い頃、ロゼッタに引き取られ、我が子のように愛され育てられた。
閉ざされた未来を切り開くため、トラップを使って運命に立ち向かう。





Albert
アルベルト
《声》岸尾 大輔

反国王派の若きリーダー。
強い意志を持っている熱血漢で、
弟マルコにも強く慕われている。
地下牢を脱出したレイナと
出会い、それ以降、レイナの
心強い味方となる。



Christina
クリスティーナ
《声》夕城 千佳

人さらい組織AUOの首領。
面倒見が良く統率力に優れ、幹部であるクピード、ミゲルとともに組織を運営しているが何故、彼女がこの組織を作ったのか知る者はいない。

ミゲル
《声》立木 文彦

Miguel

Marco
マルコ
《声》岸尾 大輔

レイナの小さな味方マルコ。
反国王派のリーダーである兄アルベルトに憧れ、
早く一人前になりたいと思っている。







王妃直属の諜報部隊のセシリア。
マルガリータ王妃の右腕として
活躍する彼女だが、ときおり見
せる悲しい表情に数多くの秘密
が潜んでいる。

災いを呼ぶ男ミゲル。
レイナとその家族
に数々の悲しみ
をもたらす。
AUOの幹部で
あるが、その残
虐な気性には、
上官も手を焼
いている。

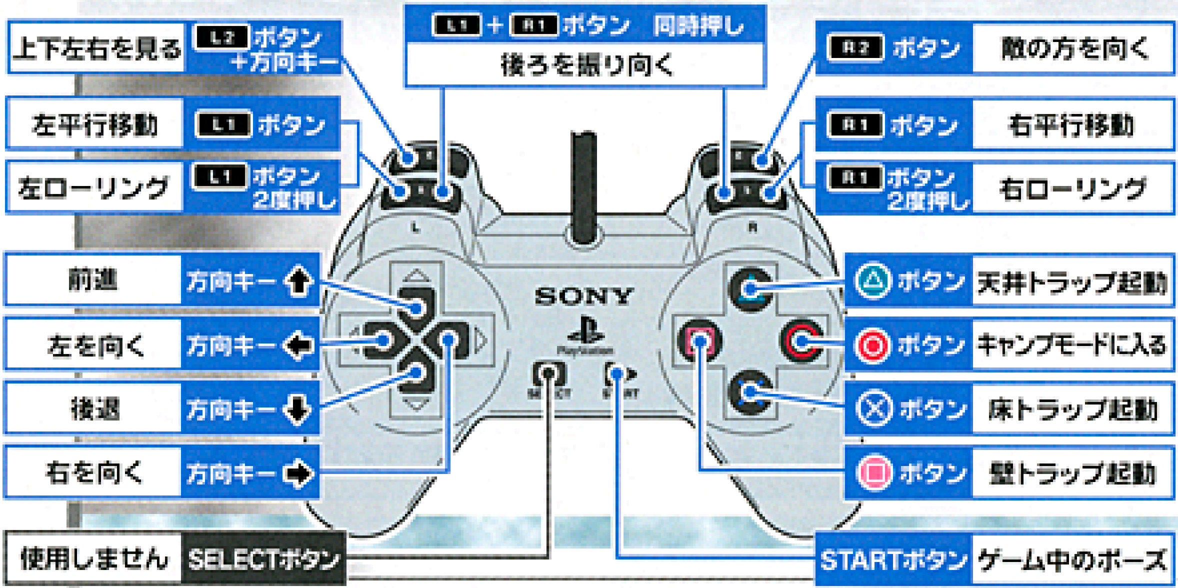
Cecilia
セシリア
《声》夏樹 リオ

コントローラの使い方

コントローラの使い方を説明します。
コントローラのタイプは、【インターミッション】の中の【オプション】（→P.19）で、A・B・Cの3タイプの操作設定から選ぶ事ができます。
ここでは、コントロールタイプAについて説明します。



トラップバトル時のコントローラ操作



トラップ起動後の特殊操作	一部のトラップは各起動ボタン＋方向キーで操作できます。

アナログコントローラ (DUALSHOCK)

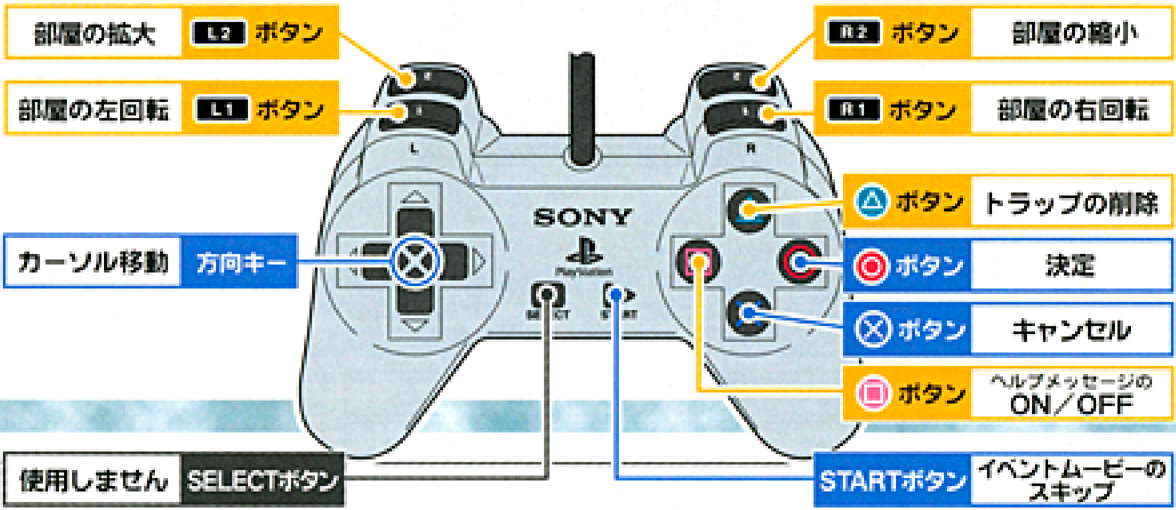
【アナログコントローラ】を使用すると、振動をともなった、より迫力のある戦闘を楽しめます。
アナログコントローラがデジタルモード（LED表示消灯）、アナログモード（LED表示赤色）どちらであっても振動します。振動をON/OFFするときには【オプション】内の［ゲーム設定］で設定できます。（→P.19参照）
左・右スティックには対応していません。その他の操作については【コントローラ】と同じです。

データのセーブ

ゲームの途中経過は、【オプション】内の【セーブ・ロード】で、メモリーカードに保存することができます。
（→P.19参照）

トラップバトル時以外のコントローラ操作

青色で示された操作は、バトル時以外の時に使用する共通の操作。
オレンジ色で示されたものは、トラップセッティング時のみの操作です。



レイナは、剣を振ったり、魔法をとなえたりすることはできません。与えられた攻撃手段は【トラップ】のみです。しかし、あなたの使い方次第で、トラップは、剣や魔法をはるかにしのぐ強力な武器になるのです。

トラップバトル

襲いかかる敵にトラップを使って挑みます。館に初めからある「仕掛け」（→P.22）や「トラップ」を駆使して侵入者を倒してください。また、階段や水路といった「地形」を利用すれば、より効率良く侵入者を倒すことができます。
このバトル画面では、トラップの設置や敵情報の確認を行います。

侵入者情報
敵にダメージを与えると、ライフゲージが減り、0になると敵を倒したことになります。

プレイヤーライフゲージ
プレイヤーがダメージを受けるごとに石板が欠け、すべてがなくなるとゲームオーバーです。



トラップチャージメーター
どのトラップが起動可能か、状況をあらわすメーターです。
メーターの見方は右ページをご覧ください。

コンディションの異常

プレイヤーが敵の攻撃を受けたり、敵がトラップをうけると、場合によってコンディション異常が発生します。コンディション異常は、一定時間で回復します。

毒	徐々に体力が減る	スロー	移動速度ダウン	敵にのみ発生するコンディション異常	
油	火を付けると引火	麻痺	硬直して動けない	怒り	突撃してくる
盲目	遠くが見えなくなる	混乱	正常に動けない	恐怖	逃げ出す

トラップの起動

トラップは設置後、チャージが完了するまでは、起動することができません。

トラップチャージメーターの見方

トラップ設置

【キャンプモード】でマップ上にトラップを設置します。
【キャンプモード】には、◎ボタンで入ります。（→P.21）



トラップが設置されていない状態です。

チャージ

トラップは使用可能になるまで魔力をチャージします。チャージ中はトラップを使用することはできません。



設置すると自動的にチャージが始まります。この間はトラップは起動できません。

トラップ起動

チャージが完了したトラップは、天井△ボタン、壁□ボタン、床×ボタンで起動します。トラップを同時に起動することもできます。また、トラップの中には、起動ボタンを押しながら方向キーを押すことにより、操作できるものもあります。起動したトラップは、再び魔力をチャージするまで使えません。



チャージが完了すると起動可能な状態になります。

ArkとDreak

「Ark」とは、侵入者にトラップを当てた時に発生する蒼き魂の炎です。一度に多くのダメージを与えたり、トラップコンボ（→P.27）を決めると多くの「Ark」を得ることができます。
「Dreak」とは、トラップエレメント（→P.14）を合成する時にかかる魔力です。ミッション成績判定時に獲得した「Ark」のレベル（1～最高99）に応じた「Dreak」がもらえます。

ゲームの始め方

1.DISCを本体にセットし、電源を入れてください。

↓

2.TECMOロゴ表示後、オープニングムービーが始まります。○ボタンまたはSTARTボタンを押すと、ムービーをスキップできます。

↓

3.タイトル画面でSTARTボタンを押すと、【NEW GAME】/【LOAD GAME】選択画面になります。方向キーで選んでください。

初めてゲームをする時は【NEW GAME】	前回の続きからプレイする時は【LOAD GAME】

4.【メインメニュー】内のメニュー一覧の中から、方向キーの上下でメニューを選び、○ボタンで各メニューに進みます。

4.【LOAD GAME】を選んだ場合は、ロードするデータを選択します。

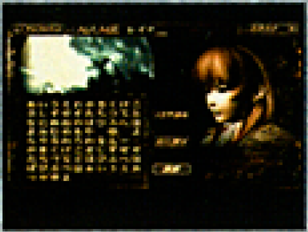




ストーリー	「蒼魔灯」のストーリーをプレイするメインモードです。	(→P.12)
トラップライセンス	初心者用のトレーニングモードです。	(→P.23)
フリートレーニング	トラップや部屋の仕掛けの機能を人形相手に試せます。	(→P.24)
エキスパート	難解なパズルミッションをプレイできます。	(→P.25)
オプション	各種設定の変更ができます。	(→P.19)

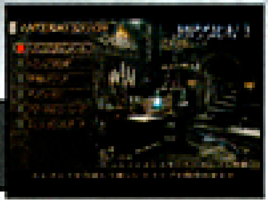
ストーリー

大陸の少女レイナとなり、【トラップ】や【部屋の仕掛け】を駆使して、敵を倒しながら、ストーリーを進めていきます。
プレイ内容やストーリーの選択肢への回答によって物語は変化していきます。



【NEW GAME】を選択した後、【ストーリー】を選ぶと、名前入力画面になります。ここで名前を付けると、ゲーム中、主人公は「レイナ」ではなく、あなたが付けた名前になります。

【ストーリー】は、次のように、5つの場面から構成される「ミッション制」によって進行していきます。



1.インターミッション　（→P.13）　※第2話から出現します。
トラップの開発・装備、敵や部屋の情報を確認する作戦パートです。

↓

2.ミッション導入ストーリー
その章のストーリー展開が紹介され、敵が登場します。

↓



3.トラップバトル　（→P.21）
トラップを設置して敵を誘い込み、トラップにかけるバトルモードです。

↓

4.ミッション結末ストーリー
敵を倒した後のストーリーが展開されます。

↓



5.ミッション成績判定
このミッションの「トラップバトル」の戦いぶりが評価され、それに合わせて「Ark」と「Dreak」が与えられます。

インターミッション

【インターミッション】は、トラップバトル開始前にトラップ開発・トラップ装備・各種データの確認などを行う作戦パートです。

ここでの作戦がトラップバトルを効率的にクリアするカギを握ります。ゲームの設定や、セーブ・ロードも行うことができます。
各ゲームモードによってインターミッション中にできることには、多少の違いがあります。ここでは【ストーリー】を例にとって解説します。



A.トラップエレメント　(→P.14)

新しいトラップを開発します。(ストーリーが進行すると出現します。)

B.トラップ装備　(→P.17)

開発したトラップの中から装備するトラップを選択します。

C.情報データ　(→P.18)

【侵入者データ】	このミッションで登場する敵の情報を見ることができます。
【ステータス】	現在のプレイヤー情報を見ることができます。
【マップ】	このミッションで登場するマップの情報を見ることができます。

D.オプション　(→P.19)

【セーブ・ロード】	メモリーカードへのセーブやロードを行います。
【ゲーム設定】	各種ゲームの設定を行います。
【キーコンフィグ】	コントローラの設定の変更を行います。
【刻銘鑑】	今までに開発したトラップを見ることができます。
【ゲーム終了】	【ストーリー】を抜けて【モード選択】に戻ります。

E.フリートレーニング　(→P.24【フリートレーニング】)

【フリートレーニング】でトラップの実験を行います。

F.ミッションスタート

このミッションのトラップバトルを開始します。

A.トラップエレメント

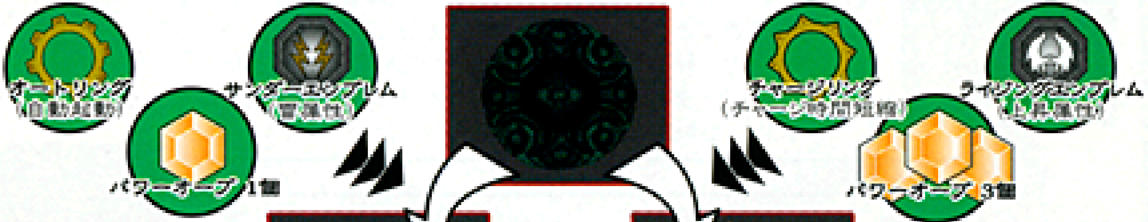
トラップエレメントを組み合わせて、強力なトラップを作成することができます。

トラップエレメントには、
1.基本能力をつかさどる【ベースサークル】
2.追加効果をつかさどる【エンブレム】
3.パワーアップをつかさどる【パワーオーブ】
4.特殊効果をつかさどる【リング】
の4種類があります。

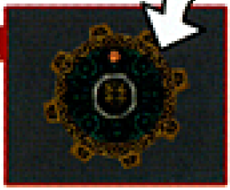
ミッション成績判定時に得られる魔力（Dreak）を消費してエレメントを合成し、新しいトラップを作成します。



ベースサークル【ペンデュラム】を使用した合成例

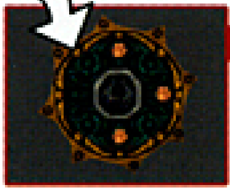


A.トールハンマー LV.1



天井トラップ【ベース継承】
雷属性【エンブレム効果】
自動起動【リング能力】
ダメージアップ【オーブ効果】

C.メガヨーヨー LV.3



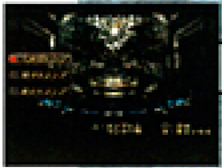
天井トラップ【ベース継承】
上昇属性【エンブレム効果】
チャージ時短【リング能力】
貫通能力追加【オーブ効果】

各エレメントは、ストーリーが進むと入手できます。中には、特殊な条件で手に入るエレメントもあります。
序盤で手に入るエレメントの一部を巻末（P.26）で紹介してありますので合成の参考にしてください。

トラップの合成方法

トラップを合成する方法には、通常の【トラップ作成】と、簡易合成モード【おすすめトラップ】の2種類があります。

【トラップ作成】



1.天井・床・壁の中から作成したいトラップを選択します。

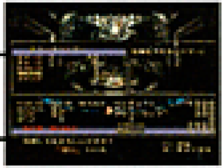
2.【ベースサークル】を選択します。この時に新たに作成するか、所持しているトラップを改造するかを選びます。

※ 新たに作成する場合、多くのDreakが必要になりますが、現在持っているトラップを残すことができます。一方、改造する場合は、所要Dreakは少なくて済みますが、改造の基となったトラップはなくなってしまいます。





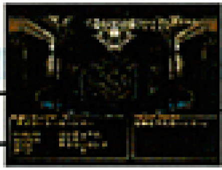
3.各エレメントを選択します。
【エンブレム】【リング】【オーブ】にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、各エレメントの選択画面になります。選択を終える度、【作成トラップデータ】ウインドウに作成後のトラップデータが表示されます。このトラップを作成するのであれば、【作成決定】を選択します。



4.【作成確認画面】では、合成前と合成後の詳細なトラップデータが表示されます。



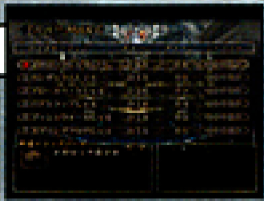
5.トラップ作成画面



6.作成したトラップのグラフィックやデータが表示されます。

【おすすめトラップ】

現在、作成できるものの中から、「おすすめトラップ」をリストアップします。おすすめトラップ一覧から選ぶだけで、トラップが作成できる簡易開発モードです。



1.おすすめトラップリストの中から作成したいトラップを選択します。

2.新たに作成するか、所持しているトラップを改造するかを選びます。

3.作成の確認をします。合成前と合成後のデータが表示されます。

4.トラップが作成されます。

5.作成したトラップのグラフィックやデータが表示されます。

オーブ合成に必要なDreak

オーブ1つの合成に必要なDreakの消費量は、【ベース】と【エンブレム】によって変化します。
最初から合成するときはもちろんですが、トラップを改造する場合でも、ベースやエンブレムを変えることにより、元の組み合わせと新たな組み合わせとのDreak消費量の差が消費されることがあります。

トラップの機能の見分け方

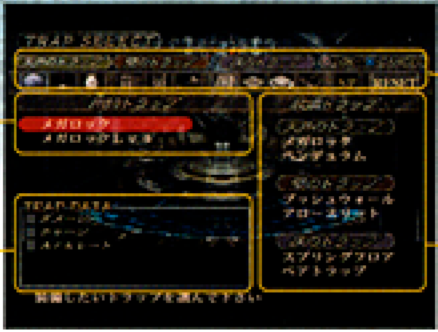
トラップの名前は、基本的に【ベースサークル】と【エンブレム】の組み合わせで決まります。そうなると、【リング】でつけた起動能力や【オーブ】でつけたパワーなどは、どうやって見分けたらいいのでしょう？
そんな時は、リストでトラップ名を見てみてください。名前の前の【アルファベット】や最後についている【レベル】。これで【リング】と【オーブ】の能力が見分けられます。
例えばＰ.14で紹介している【A.トールハンマーLV.1】。この頭文字の【A】は【オートリング】を、レベルの数字はつけた【オーブの数】を示しています(ただし、LV.1の場合、レベルは表示されません)。【C.メガヨーヨーLV.3】だったら【チャージリング】に【オーブ3個】といった具合です。
【リング】のリストはＰ.26で紹介していますので、参考にしてみてください。

B.トラップ装備

トラップ装備とは、開発したトラップの中から次のミッションで使用するトラップを選ぶことです。レイナが装備してトラップバトルパートで使用できるトラップは、天井・壁・床それぞれ3種類ずつ、合計9種類に限定されます。どのトラップを装備するかで、トラップバトルパートの戦い方が大きく変ってきます。

選択されているベースサークルを元に開発した所持トラップです。

現在選択されているトラップのデータです。



ベースサークルのアイコンです。

現在装備しているトラップ一覧です。

装備するトラップの選択方法

1.方向キーの左右で、ベースサークルを選択します。

↓

2.方向キーの上下で装備したい所持トラップを選択し、〇ボタンで決定します。
※トラップ名の左側にマークのついているトラップは、既に装備されているものです。

↓

3.装備トラップの中から、入れ替えたいものを方向キーの上下で選択し、〇ボタンで決定します。

↓

4.1から3を繰り返して全て装備し終わったら、×ボタンで【トラップ装備】画面を終了します。

C.情報データ

侵入者データ・プレイヤーステータス・マップデータを確認することができます。

侵入者データ

このミッションで登場する敵のステータスが見られます。
方向キーの上下で敵を選択できます。

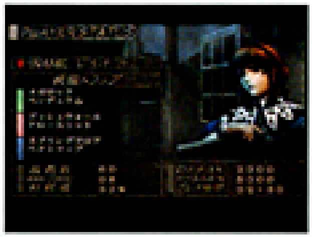
【ライフ】　敵の体力　【防御力】　敵の防御力
【遠/攻撃】　遠距離攻撃の能力　【注意力】　トラップの気づきやすさ
【近/攻撃】　近距離攻撃の能力　【スピード】移動速度



ステータス

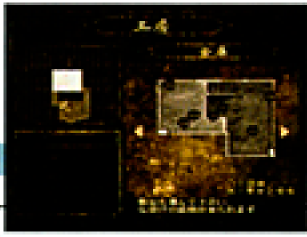
現在のプレイヤーの状態を確認できます。

【殺戮数】　倒した敵の数
【MAX COMBO】　最大のトラップコンボ数
【刻銘鑑】　トラップ図鑑の完成度



マップ

このミッションのマップを確認できます。
方向キーで部屋を選択して、◎ボタンで決定すると、その部屋の仕掛けを選択できるようになります。方向キーで仕掛けを選択して、◎ボタンで決定すると、その仕掛けの説明を見ることができます。

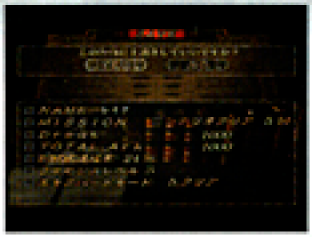


D.オプション



【オプション】では、ゲームデータのセーブ/ロード・ゲーム設定の変更・キーコンフィグ・トラップ図鑑「刻銘鑑」の閲覧ができます。

セーブ・ロード



ここまでのプレイをメモリーカードにセーブします。
また、セーブしてあるデータをロードします。

セーブ

1.セーブしたいメモリーカードのあるメモリーカード差込口（スロット）を選択します。メモリーカード差込口は、1、2どちらでも使用できます。

2.セーブするファイル名を選択します。【NEW FILE】を選ぶと新規にセーブします。すでに存在する「蒼魔灯ゲームデータ」のファイルを選択すると、そのファイルを上書きします。

ロード

1.ロードしたいメモリーカードのあるメモリーカード差込口を選択します。

2.ロードするファイルを選択します。

ゲーム設定

【サウンドモード】　ステレオ・モノラルを選択できます。

【バイブレーション】　アナログコントローラ使用時の振動のON/OFFを切り替えます。

【トラップヒットカメラ】　トラップヒット時のカメラのON/OFFを切り替えます。

【BGMボリューム】　BGMボリュームを設定します。

【SEボリューム】　SEボリュームを設定します。



キーコンフィグ

トラップバトル中のコントローラの操作方法をタイプA・タイプB・タイプCの中から選ぶことができます。

刻銘鑑

開発したトラップの詳細を見ることができるトラップ図鑑です。

1.見たいベースサークルのタイトルのついた図鑑を選択します。

2.目次の中から見たいトラップを選択します。

3.ページが開き、そのトラップの情報を見ることができます。また、方向キーの左右でページをめくることができます。

トラップバトル

トラップバトル中の基本操作については、P.09をご覧ください。

キャンプモード



トラップバトル中に○ボタンを押すと、【キャンプモード】に入ります。【キャンプモード】では、トラップの設置と侵入者情報の確認を行うことができます。

トラップセット

現在の部屋にトラップを設置します。１部屋に天井・壁・床それぞれ１つずつ設置できます。（L1、R1ボタンでマップ回転、L2ボタンでマップの拡大、R2ボタンで縮小が行えます。）

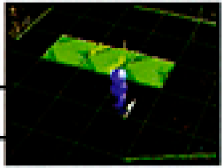
トラップセットの流れ



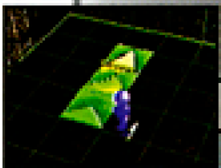
1.設置したい系統（天井・壁・床）を選択します。この時、方向キーの上下で【部屋の仕掛け】を選択すると、その部屋の仕掛けの情報を見ることができます。



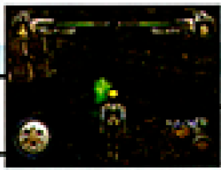
2.装備しているトラップの中から、設置したいものを選択します。



3.設置する場所をマップの上から選びます。



4.方向のあるトラップは、起動方向を選択します。



5.トラップバトル画面に戻るとトラップを配置した場所にマーカーが現れます。

トラップを設置する際の注意

・廊下にはトラップを設置することができません。
・扉や仕掛けのある場所には設置できません。
・天井トラップと床トラップを、同一ブロックに設置できません。
・起動中は設置し直せません。

侵入者データ

戦っている敵の情報を見ることができます。
方向キー左右で侵入者を変更できます。各パラメータの見方は、【インターミッション】の【データ】を参照してください。(→P.18)

部屋の仕掛け

部屋には、はじめからいくつかの仕掛けが設置されています。
仕掛けには、スイッチで起動させるものと、トラップを当てて起動させるものがあります。

トラップをあてて起動させる仕掛け



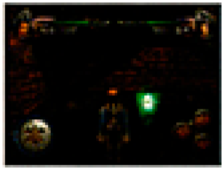
柱やタルは、トラップで力を加えると動きだします。これ以外にも、いろいろな方法で、仕掛けを動かすことができます。

スイッチ式の仕掛け



スイッチは、人間やトラップがそれに触れることで起動します。どのスイッチがどの仕掛けを起動させるかは、【キャンプモード】内の【トラップセット】の中のメニューにある、【部屋の仕掛け】で確認できます。

ヒールストーン



マップには、緑色の光を発している「ヒールストーン」が存在します。プレーヤーがヒールストーンに触れると体力が全回復します。ヒールストーンは1度使うと割れてしまいますが、ミッションが終了すると再び現れます。

トラップライセンス

「トラップライセンス」は、「トラップの設置・起動」といった初歩的なことから「部屋の仕掛けとトラップの連携」という高度なことまで、トラップのエッセンスを凝縮した練習モードです。



このモードには、7つのレベルがあり、各レベルは、5つのレッスンから構成されています。最初は【レベルF】のレッスンしかできませんが、各レベルのレッスンの最後にある【検定】をクリアすると、次のレベルに進むことができます。
このモードでセーブしておくと、次回【LOAD GAME】を選んだ時に、現在のレベルから遊ぶことができます。

トラップライセンスの流れ

1.【レッスンセレクト画面】でレッスンを選びます。
（方向キーの左右でレベル選択、上下でレッスン選択、◎ボタンで決定）

↓

2.【トラップバトル画面】に入ると、このレッスンの課題と方法がメッセージで表示されます。

↓

3.レッスン



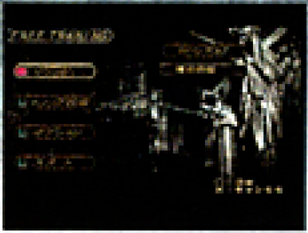
↓

4.レッスン結果が表示されます。
各レベルの検定に合格すると次のレベルに進む事ができます。
【レッスンをやり直す】　ミッションのはじめからプレイできます。
【つぎのレッスンに進む】次のレッスンに進めます。
【レッスンを終了する】　レッスンを終わります。
ここまでの状況をセーブできます。

フリートレーニング

部屋の仕掛けや、新たに開発したトラップの効力を、実験人形を相手に試すことができる、フリープレイモードです。
【メインメニュー】と【インターミッション】からこのモードに入ることができます。

【フリートレーニング】インターミッション



【マップ】　【ストーリー】で登場したマップの中から、プレイするマップを選択します。
【トラップ装備】　【ストーリー】で開発したトラップの中から、装備するトラップを選択します。
【オプション】　各種設定を行います。
【スタート】　トラップバトルを開始します。

人間の設置

初めて館に入ったときは、マップ上に敵は存在しません。
トラップ画面からキャンプモード（トラップバトル中に◎ボタンを押してください。→P.21）に入り、【トラップセット】メニュー内の【人間の設置】メニューを選んでください。トラップの設置と同様に敵を設置できます。



エキスパート

ミッションごとに与えられた課題をクリアしていく上級者向けのパズルモードです。「ストーリーモードで開発したトラップ」と、「他のゲームモードで得た知識」を使って、難攻不落の数々のミッションに挑戦してください。



このモードは、1つのレベルにつき10のステージ単位で構成されています。10のステージ全てをクリアすると、次の新しいステージが登場します。
【エキスパート】の内容をセーブしておくと、次回【LOAD GAME】選択時に続きからプレイする事ができます。

エキスパートの流れ

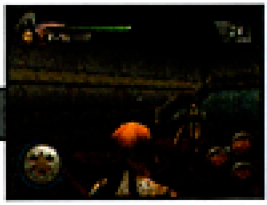
1.【ステージセレクト画面】でステージを選びます。

↓

2.【エキスパートインターミッション】でトラップの装備や、ステージの課題の確認を行います。

↓

3.トラップバトルパート



↓

4.このステージの結果が表示されます。
各レベルのステージをすべてクリアすると、次のレベルに進む事ができます。

【ステージをやり直す】	このステージのはじめからプレイできます。
【メニューに戻る】	メニューに戻ります。 ここまでの状況をセーブできます。

エレメントリスト

序盤で手に入るトラップエレメントの一部をご紹介します。

ベースサークル

トラップを合成する際の、コアとなる円盤。これに、その他のエレメントを追加して、パワーアップをはかる。

ペンデュラム



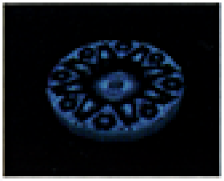
振り子斧。その重く鋭い刃が敵を撃つ。

アロースリット



壁から飛行する矢。離れた敵にも攻撃できる。

スプリングフロア

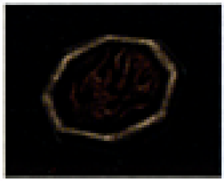


床が飛び出して、敵を飛ばします。

エンブレム

ベースサークルに付け加えることで、トラップに追加効果を与える紋章。
この他にも多くのエンブレムが存在する。

ファイアーエンブレム



力の象徴である炎。このエンブレムを付けたトラップは、ダメージがアップする。

サンダーエンブレム



稲妻のエンブレムを付けたトラップには、電撃の属性が付加される。

インパクトエンブレム



インパクトエンブレムを付けたトラップは、ヒットした瞬間に恐ろしい衝撃が敵に伝導する。

リング

ベースサークルに付け加えることで、トラップに様々な起動系の効果を与えるリング。全部で6種類存在する。トラップリストを見た時、トラップ名の頭についているアルファベットで、そのトラップにどのリング効果がプラスされているかが確認できる。

チャージリング

トラップのチャージ時間が20%短縮される。

アルファベット **C**

サモンリング

トラップを起動すると、半径4ブロック以内の敵をトラップ設置位置に呼び寄せる。
一定時間経つと効果は切れる。

アルファベット **S**

タイマーリング

トラップを起動すると、一定時間オートトラップになる。人間がヒットエリアに入ると自動的に起動するが、時間が来ると暴発する。

アルファベット **T**

オートリング

設置後、常に自動起動になり、敵が効果範囲に入ると起動するトラップになる。
自分で起動することはできない。

アルファベット **A**

ダメージリング

ダメージが1.2倍になる。

アルファベット **D**

???

あともうひとつ、機能も入手方法も、全て謎に包まれたリングが存在するという。獲得には何か条件があるのか…？

アルファベット **?**

部屋の地形を使え！

階段や坂などの段差では、岩・タルなどは上から下に転がりながら移動する。水路や池のような水は、１ヶ所に電撃を発生させると、全てに電撃が広がる。
このように「部屋の地形」を利用すると、より効率良く攻略できるぞ。

敵をトラップへ導け！

序盤の敵は、まっすぐレイナに向かってくる。そこで、トラップを仕掛けたらその後ろ（プレイヤーから見てトラップの手前）で待ち、敵がトラップに近づいたら起動するのだ！

部屋の仕掛けを使え！

それぞれの部屋には、強力な仕掛けが用意されている。非力なトラップしか持っていなくても、「部屋の仕掛け」との組み合わせで絶大な効果を発揮する。
例えば、【スプリングフロア】で、敵を【鉄の処女】に放り込むと…

トラップコンボを使え！

敵に連続でトラップにヒットさせることを「トラップコンボ」と呼ぶ。
例えば、ベアトラップで敵の足を挟んでいる間に、アロースリットを撃ち込んだり、スプリングフロアで敵を飛ばして倒れた所に、メガロックを落としたりといった具合だ。基本的には、敵のライフゲージが「ダメージ分赤くなっているうちに」次のトラップを当てれば、コンボとなる。
但し、毒・盲目などの追加効果による状況変化は、コンボのうちには含まれない。
トラップコンボを使えば強敵を速く確実に倒すことができる。また、トラップヒット時に手に入るArkの量も多くなる。まさに良いことずくめの戦略といえるだろう。なお、一連のコンボの中で、同じトラップを何度当ててもArkの計算には加算されないので、Arkを稼ぎたい人は要注意！

攻略のヒント　～上級編～

ストーリーもけっこう進んだし、コンボなんかもうまくキメれるようになった。
だけど、なんか上達の壁にぶつかっちゃったっていうのかな、もう少しなんか教えて！
という人向けの攻略のヒント。『蒼魔灯』完全制覇を目指している人は熟読すべし。

エキスパートの攻略法

【エキスパート】の各ミッションは、初期装備のトラップや通常の攻略法では、クリアすることは困難だ。攻略には、ストーリーモード内でのトラップの開発とトラップバトルに装備していくトラップの選択が重要な鍵となる。
例えば、早く敵を倒したい場合には、チャージリングを付けたダメージの高いトラップか、ダメージリングを付けたチャージの早いトラップを開発しておくと良い。また、オーブの個数によって敵を移動させる距離が変わったり、拘束時間が変わったりするトラップを使い分けなければならない。
多くのトラップを開発すれば、選択肢が拡がり、より攻略が楽になるのだ。

さらなる上級トラップコンボに向けて

１つの部屋に仕掛けられるトラップは３個までだが、コンボ中にキャンプ画面でのトラップの付け替えで１つのコンボ中により多くのトラップを当てる事ができる。
例えば、スプリングフロア（床）で飛ばした後、フロートマグネット（壁）で敵を拘束し、その間にキャンプに入りブラストボム（床）をしかけておく。その後、ペンデュラム（天井）で、ブラストボムの位置まで敵を運ぶころにはブラストボムのチャージが終了しているので、そこでブラストボムを起動させれば４ヒットとなる。
この様にトラップのタイミングの良い付け替えにより、多くのトラップをヒットさせる事ができるのだ。

Staff



Chief Director — Keisuke Kikuchi

Director — Makoto Shibata

-STORY PART-

Scenario Writer — Omori Takeshi
Event Director — Hajime Tabata
Event CG Director — SAKURADA
Screen Data — Yoshinori Ueda
Kohei Shibata
Kazuhiko Yanatori

ANDO TAKAO
MIZUSHIMA,Katsumi

-PROGRAM PART-

Chief Programmer — Toshiyuki Takasaki
Programmer — MASATAKA
Masaaki Nagaura
Shiro Wariya
Yasunori Isari
Naoyuki Ohashi

-GRAPHIC PART-

CG Manager — Masaki Joe Toyoda
Screen Editor — Mitsutoshi Tsuboko
Art Director — Kazuyoshi Horiuchi
Battle Stage Model — Atsushi Komatsu
Rie IIJIMA
Ryohsei Muraki
Mari Nishide
Masahumi Kubo
Character Model — Masaya Ikarashi
Hirohisa Kaneko
WATANABE HIROKI
HITOSHI HASEGAWA
Seiki Haruka
Yuki Nakajima
Trap Model — TAKEHIKO KANAOKA

-MOTION PART-

Motion Director — LEO
Motion Designer — KATSUYUKI SHIMIZU
Y.YOSHIZAWA
Yusuke Shimada
Yousuke Takahashi
Ikuo Harigai

-SOUND PART-

Miyashiro Sugito
M.Udagawa
Ishii Saki

Ayako Toyoda
Takayasu Sodeoka
Susumu Fujii

Character Voice — Rio Natsuki
Chika Yuki
Emiko Hagiwara
Daisuke Kishio

Fumihiko Tachiki

Artwork — Keiko Sugimoto

Publicity — Juntaro Kono
Teruaki Ichikawa

Special Thanks — Junichi Nishimura
Takafumi Inamori
Syun Otake
Jin Ohizumi

Movie — ICC CO.,LTD.

Producer — Takayoshi Hayakawa

Executive Producer — MAX NAKA

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。 NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（⏏）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。